

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日
Date of Application: 2 0 0 2 年 1 0 月 3 1 日

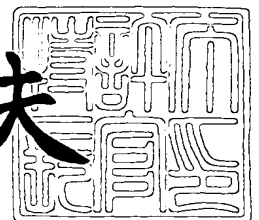
出 願 番 号
Application Number: 特 願 2 0 0 2 - 3 1 8 9 6 0
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 2 - 3 1 8 9 6 0]

出 願 人
Applicant(s): コナミ株式会社
株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京

2 0 0 3 年 9 月 4 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫



【書類名】 特許願

【整理番号】 KN-0196

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都中央区晴海一丁目 8 番 1 0 号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京内

 【氏名】 石川 裕崇

【特許出願人】

 【識別番号】 000105637

 【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【特許出願人】

 【識別番号】 598172963

 【氏名又は名称】 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京

【代理人】

 【識別番号】 110000154

 【氏名又は名称】 特許業務法人はるか国際特許事務所

 【代表者】 金山 敏彦

 【電話番号】 03-5367-2790

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 185835

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲームシステム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 第 1 ゲーム装置と、前記第 1 ゲーム装置とは別体の第 2 ゲーム装置と、を含み、

前記第 1 ゲーム装置は、

可搬記憶媒体を受け入れる媒体受入手段と、

プレイヤのプレイ量に関する情報を生成し、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを前記可搬記憶媒体に書き込む書込手段と、

を有し、

前記第 2 ゲーム装置は、

可搬記憶媒体を受け入れる媒体受入手段と、

受け入れた前記可搬記憶媒体に記憶されている、ゲームパラメータを読み出し、当該読み出したゲームパラメータに基づき、所定のゲームイベントを処理するゲーム処理手段と、

を有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】 請求項 1 に記載のゲームシステムにおいて、
前記プレイ量に関する情報は、

第 1 ゲーム装置においてプレイヤがプレイのために支払った料金額と、

第 1 ゲーム装置においてプレイヤがプレイした回数と、

第 1 ゲーム装置においてプレイヤがプレイした時間と、

のうち少なくとも一つを含む情報であることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 3】 請求項 1 又は 2 に記載のゲームシステムにおいて、
前記ゲームパラメータは、前記所定のゲームイベントの発生の可否又は、前記所定のゲームイベントが発生する際に利用されるデータの少なくとも一方を含み、

前記第 2 ゲーム装置は、当該ゲームパラメータに基づいて、前記所定のゲームイベントを発生させる処理を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 4】 請求項 3 に記載のゲームシステムにおいて、

前記第 1 ゲーム装置又は第 2 ゲーム装置の少なくとも一方が、前記所定のゲームイベントを発生させるか否かを乱数に基づいて決定することを特徴とするゲームシステム。

【請求項 5】 請求項 3 又は 4 に記載のゲームシステムにおいて、

前記第 1 ゲーム装置又は第 2 ゲーム装置の少なくとも一方が、前記所定のゲームイベントを発生させたときには、当該所定のゲームイベントを識別する情報を含む、発生記録を前記可搬記憶媒体に書き込む記録書込手段をさらに含み、

当該発生記録があるときには、当該発生記録に含まれる情報によって識別される前記所定のゲームイベントの発生を制限する処理を行うことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 6】 プレイヤのプレイ量に関する情報を生成し、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを可搬記憶媒体に書き込む手段を含む第 1 ゲーム装置と連携可能な第 2 ゲーム装置であって、

前記可搬記憶媒体を受け入れる媒体受入手段と、

受け入れた前記可搬記憶媒体に記憶されている、ゲームパラメータを読み出し、当該読み出したゲームパラメータに基づき、所定のゲームイベントを処理するゲーム処理手段と、

を有することを特徴とする第 2 ゲーム装置。

【請求項 7】 可搬記憶媒体を受け入れる媒体受入手段と、

プレイヤのプレイ量に関する情報を生成し、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを前記可搬記憶媒体に書き込む書込手段と、

を含むことを特徴とする第 1 ゲーム装置。

【請求項 8】 第 1 ゲーム装置と、第 2 ゲーム装置とを用い、

前記第 1 ゲーム装置に、プレイヤのプレイ量に関する情報を生成し、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを可搬記憶媒体に書き込ませるステップと、

前記第 2 ゲーム装置に、前記可搬記憶媒体に記憶されている、ゲームパラメータを読み出し、当該読み出したゲームパラメータに基づき、所定のゲームイベントを処理するステップと、

を含むことを特徴とするゲームの提供方法。

【請求項 9】 プレイヤのプレイ量に関する情報を生成し、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを可搬記憶媒体に書き込む第 1 ゲーム装置と協働する第 2 ゲーム装置、に内蔵されたコンピュータに、

前記可搬記憶媒体に記憶されている、ゲームパラメータを読み出す手順と、
当該読み出したゲームパラメータに基づき、所定のゲームイベントを処理する手順と、

を実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項 10】 コンピュータに、
プレイヤのプレイ量に関する情報を生成する手順と、
当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを前記可搬記憶媒体に書き込む手順と、

を実行させることを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、第 1、第 2 のゲーム装置を連携させるゲームシステム、ゲーム装置、ゲームの提供方法、及びプログラムに関する。

【0002】

【従来の技術】

近年、家庭用ゲーム装置が高性能化し、商業用としてゲームセンター等に配置される商業用ゲーム装置において提供されるゲームと、同内容のゲームを家庭内で楽しむプレイヤが増加している。こういったゲームのプレイヤはゲームセンターにおいて商業用ゲーム装置で、そのゲームを楽しむ一方で、家庭内では家庭用ゲーム装置で同じタイトルのゲームを楽しんでいる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記従来の商業用ゲーム装置と家庭用ゲーム装置との間で行われるデータ交換は、プレイ内容のデータ交換に留まっており、プレイの量に関す

るインセンティブを直接的に与えることができなかった。

【0004】

本発明は上記実情に鑑みて為されたもので、商業用ゲーム装置と家庭用ゲーム装置等、2つのゲーム装置におけるプレイヤのプレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを交換させ、プレイ量のインセンティブを昂揚できるゲームシステムを提供することを、その目的の一つとする。

【0005】

【課題を解決するための手段】

上記従来例の問題点を解決するための本発明は、第1ゲーム装置と、前記第1ゲーム装置とは別体の第2ゲーム装置と、を含むゲームシステムであって、前記第1ゲーム装置は、可搬記憶媒体を受け入れる媒体受入手段と、プレイヤのプレイ量に関する情報を生成し、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを前記可搬記憶媒体に書き込む書込手段と、を有し、前記第2ゲーム装置は、可搬記憶媒体を受け入れる媒体受入手段と、受け入れた前記可搬記憶媒体に記憶されている、ゲームパラメータを読み出し、当該読み出したゲームパラメータに基づき、所定のゲームイベントを処理するゲーム処理手段と、を有することを特徴としている。

【0006】

このようにプレイ量に関する情報に係るゲームパラメータをそれぞれ別体の第1ゲーム装置と第2ゲーム装置との間で交換させることで、プレイ量のインセンティブを昂揚できる。なお、ここで所定のゲームイベントとは、ゲーム処理において現れるゲームイベントのうち、その出現が制限され、前記第2ゲーム装置にて読み出されたゲームパラメータに基づいて出現の制限が解除されるもの、又は第2ゲーム装置単体では出現しないゲームイベントであって、第1ゲーム装置から提供され、第2ゲーム装置にて読み出されたゲームパラメータによって実現され、出現可能な状態となるゲームイベント等をいい、以下では簡単に「特殊イベント」と称している。

【0007】

ここで前記プレイ量に関する情報は、第1ゲーム装置においてプレイヤがプレ

イのために支払った料金量と、第1ゲーム装置においてプレイヤがプレイした回数と、第1ゲーム装置においてプレイヤがプレイした時間と、のうち少なくとも一つを含む情報としてもよい。これによりプレイ量を検知し得る。

【0008】

さらに前記ゲームパラメータは、前記所定のゲームイベントの発生の可否又は、前記所定のゲームイベントが発生する際に利用されるデータの少なくとも一方を含み、前記第2ゲーム装置は、当該ゲームパラメータに基づいて、前記所定のゲームイベントを発生させる処理を実行することとしてもよい。

【0009】

この場合においてさらに前記第1ゲーム装置又は第2ゲーム装置の少なくとも一方が、前記所定のゲームイベントを発生させるか否かを乱数に基づいて決定することとしてもよい。さらに前記第1ゲーム装置又は第2ゲーム装置の少なくとも一方が、前記所定のゲームイベントを発生させたときには、当該所定のゲームイベントを識別する情報を含む、発生記録を前記可搬記憶媒体に書き込む記録書込手段をさらに含み、当該発生記録があるときには、当該発生記録に含まれる情報によって識別される所定のゲームイベントの発生を制限する処理を行うことも好ましい。これらのようにすることで、ゲーム性を高め、プレイ量のインセンティブをさらに高めることができる。

【0010】

上記従来例の問題点を解決する本発明は、プレイヤのプレイ量に関する情報を生成し、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを可搬記憶媒体に書き込む手段を含む第1ゲーム装置と連携可能な第2ゲーム装置であって、前記可搬記憶媒体を受け入れる媒体受入手段と、受け入れた前記可搬記憶媒体に記憶されている、ゲームパラメータを読み出し、当該読み出したゲームパラメータに基づき、所定のゲームイベントを処理するゲーム処理手段と、を有することを特徴としている。このようにプレイ量に関する情報に係るゲームパラメータをそれぞれ別体の第1ゲーム装置と第2ゲーム装置との間で交換させることで、プレイ量のインセンティブを昂揚できる。

【0011】

上記従来例の問題点を解決するための本発明は、第1ゲーム装置であって、可搬記憶媒体を受け入れる媒体受入手段と、プレイヤのプレイ量に関する情報を生成し、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを前記可搬記憶媒体に書き込む書込手段と、を含むことを特徴としている。

【0012】

さらに本発明の一態様に係るゲームの提供方法によれば、第1ゲーム装置と、第2ゲーム装置とを用い、前記第1ゲーム装置に、プレイヤのプレイ量に関する情報を生成し、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを可搬記憶媒体に書き込ませるステップと、前記第2ゲーム装置に、前記可搬記憶媒体に記憶されている、ゲームパラメータを読み出し、当該読み出したゲームパラメータに基づき、所定のゲームイベントを処理させるステップと、を含むことを特徴とする。このようにプレイ量に関する情報に係るゲームパラメータをそれぞれ別体の第1ゲーム装置と第2ゲーム装置との間で交換させることで、プレイ量のインセンティブを昂揚できる。

【0013】

さらに本発明の別の態様に係るプログラムによれば、プレイヤのプレイ量に関する情報を生成し、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを可搬記憶媒体に書き込む第1ゲーム装置と協働する第2ゲーム装置、に内蔵されたコンピュータに、前記可搬記憶媒体に記憶されている、ゲームパラメータを読み出す手順と、当該読み出したゲームパラメータに基づき、所定のゲームイベントを処理する手順と、を実行させることを特徴としている。

【0014】

さらに本発明の別の態様に係るプログラムによれば、コンピュータに、プレイヤのプレイ量に関する情報を生成する手順と、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを前記可搬記憶媒体に書き込む手順と、を実行させることを特徴とする。

【0015】

【発明の実施の形態】

本発明の実施の形態について図面を参照しながら説明する。本発明の実施の形

態に係るゲームシステムは、図 1 に示すように、それぞれ別体に設けられた第 1 ゲーム装置 1 と、第 2 ゲーム装置 2 とを含んで構成されている。第 1 ゲーム装置 1 は、制御部 11 と、記憶部 12 と、操作部 13 と、表示部 14 と、可搬記憶媒体ドライブ 15 と、課金部 16 とを含んで構成され、第 2 ゲーム装置 2 は、制御部 21 と、記憶部 22 と、操作部 23 と、表示部 24 と、可搬記憶媒体ドライブ 25 とを含む。

【0016】

ここで、第 1 ゲーム装置 1 は、ゲームセンター等に置かれる商業用ゲーム機とすることができ、第 2 ゲーム装置 2 は、家庭用ゲーム装置とすることができる。なお、第 2 ゲーム装置 2 の表示部 24 は、家庭用のテレビ受像器として別体に設けられていてもよい。

【0017】

第 1 ゲーム装置 1 の制御部 11 は、本発明の書込手段を実現するもので、記憶部 12 に格納されているプログラムに従って動作し、ゲームイベントを処理する。この制御部 11 の具体的な処理の内容は後で説明する。記憶部 12 は、制御部 11 によって実行されるプログラムを格納している。また、この記憶部 12 は制御部 11 の処理のためのデータを記憶する、ワークメモリとしても動作する。

【0018】

操作部 13 は、ジョイスティックやボタン等のコントローラであり、プレイヤーの操作の内容を制御部 11 に出力する。表示部 14 は、ディスプレイ等であり、制御部 11 から入力される指示に従ってゲーム画面を表示する。

【0019】

可搬記憶媒体ドライブ 15 は、可搬記憶媒体を受け入れて、制御部 11 から入力される指示に従って、可搬記憶媒体に格納された情報を読み出して制御部 11 に出力し、また、制御部 11 から入力される情報を可搬記憶媒体に格納する。ここで可搬記憶媒体は、スマートメディア（商標）等、内蔵する IC にデータを記憶する記憶素子や、リライト・カードのように媒体表面の物性を変化させて情報を記録するもの、紙面に赤外インク等の不可視インクで情報を記録するもの、さらには可搬型ハードディスク・デバイス、MO、CD-R 等、光学的・電磁氣的

に情報を記録するものを含む。

【 0 0 2 0 】

課金部 1 6 は、貨幣等、金銭を受け入れて、その金額を識別し、当該識別した金額を表す情報を制御部 1 1 に出力する。

【 0 0 2 1 】

ここで制御部 1 1 の処理の内容について説明する。制御部 1 1 は、課金部 1 6 から受け入れた金額の情報が入力されると、この情報を記憶部 1 2 に累算して格納する。つまり、現在記憶部 1 2 にいままでに受け入れられた金額として「2 0 0 円」が格納されているときに、課金部 1 6 から金額「1 0 0 円」の情報が入力されると、これらを累算した「3 0 0 円」の情報を記憶部 1 2 に格納する。制御部 1 1 は、課金部 1 6 から入力された金額の情報をを用いて、予め定められたプレイ単価で当該情報に示された金額を除して、プレイ可能な回数をクレジット情報として演算する。

【 0 0 2 2 】

制御部 1 1 は、プレイヤからプレイ開始の指示を受けると、クレジット情報が「1」以上であるか否かを確認し、「1」以上であれば、クレジット情報をデクリメントし、ゲーム処理を開始する。このゲーム処理では、制御部 1 1 は、可搬記憶媒体ドライブ 1 5 に対して可搬記憶媒体に格納されたプレイ内容の情報を読み出すように指示し、可搬記憶媒体ドライブ 1 5 が可搬記憶媒体から読み出したプレイ内容の情報が入力されると、これに基づいてゲームの処理が行われる。やがてプレイヤからゲーム終了の指示があるか、あるいはゲームオーバとなると、そのプレイ内容を可搬記憶媒体に書き込むよう、可搬記憶媒体ドライブ 1 5 に指示する。

【 0 0 2 3 】

本実施の形態において特徴的なことは、制御部 1 1 が、プレイ内容だけでなく、プレイ量に関する情報を可搬記憶媒体に書き込むことである。ここでプレイ量は、プレイヤが第 1 ゲーム装置 1 でどれだけプレイをしたかを表す情報であり、具体的には、第 1 ゲーム装置 1 においてプレイヤがプレイのために支払った料金の総額、第 1 ゲーム装置 1 においてプレイヤがプレイした回数、第 1 ゲーム装置

においてプレイヤがプレイした時間等によって表される。

【0024】

すなわち制御部 11 は、可搬記憶媒体からプレイ量に関する情報を読み出すよう可搬記憶媒体ドライブ 15 に指示し、可搬記憶媒体ドライブ 15 から入力されたプレイ量に関する情報に、今回のプレイ量の情報を追記して、追記後のプレイ量の情報を、可搬記憶媒体に書き込むよう、可搬記憶媒体ドライブ 15 に指示する。

【0025】

例えば、プレイ量としてプレイのために支払った金額とする場合、制御部 11 は、読み出したプレイ量（いままでの総額）に関する情報に、記憶部 12 に累算して格納されている金額の情報を加算して新たなプレイ量の情報として生成し、可搬記憶媒体に書き込ませる。

【0026】

またプレイ量としてプレイ回数を用いる場合、制御部 11 は、例えばプレイヤからプレイ開始（プレイ再開を含んでもよい）の指示を受けたときに、クレジット情報が「1」以上であれば、その際に今回のプレイ回数（可搬記憶媒体ドライブ 15 に可搬記憶媒体が受け入れられてから、可搬記憶媒体が抜き取られるまでの間にされたプレイ回数）をインクリメントして記憶部 12 に格納しておき、読み出したプレイ量（いままでの総回数）に関する情報に、記憶部 12 に格納している今回のプレイ回数（可搬記憶媒体ドライブ 15 に可搬記憶媒体が受け入れられてから、可搬記憶媒体が抜き取られるまでの間にされたプレイ回数）の累算値を加算して新たなプレイ量の情報として生成し、可搬記憶媒体に書き込ませる。

【0027】

さらにプレイ量としてプレイ時間を用いる場合は、制御部 11 は例えばゲーム処理開始時に図示しないタイマを起動しておき、プレイ終了時（プレイ終了指示又はゲームオーバ時点）にこのタイマが計時している時間をプレイ時間の情報として、記憶部 12 に累算して記憶する。こうして今回の総プレイ時間を取得しておき、読み出したプレイ量（いままでの総時間）に関する情報に、記憶部 12 に格納している今回のプレイ時間（可搬記憶媒体ドライブ 15 に可搬記憶媒体が受

け入れられてから、可搬記憶媒体が抜き取られるまでの間にされたプレイの時間)の累算値を加算して新たなプレイ量の情報として生成し、可搬記憶媒体に書き込ませる。

【0028】

このほかプレイ量としては、延べゲームステージ数、延べ操作キャラクタ数(操作したキャラクタの数)等でもよい。

【0029】

本実施の形態の第1ゲーム装置1は、上記構成を有し、その内容を機能ブロック図によって表せば、図2に示すようなものとなる。すなわち、第1ゲーム装置1は、可搬記憶媒体受入部31と、読出部32と、書込部33と、ゲーム処理部34と、プレイ量測定部35と、プレイ量情報生成部36とを含んで構成される。可搬記憶媒体受入部31と、読出部32と、書込部33とは、可搬記憶媒体ドライブ15によって実現される。また、ゲーム処理部34と、プレイ量測定部35と、プレイ量情報生成部36は、制御部11によって基本的に実現される。

【0030】

可搬記憶媒体受入部31は、可搬記憶媒体を受け入れる。読出部32は、可搬記憶媒体受入部31によって受け入れられた可搬記憶媒体から情報を読み出してゲーム処理部34と、プレイ量情報生成部36とに出力する。書込部33は、プレイ量情報生成部36から入力される情報を可搬記憶媒体受入部31によって受け入れられた可搬記憶媒体に書き込む。

【0031】

ゲーム処理部34は、予め定められたプログラムに従ってゲーム処理を実行する。プレイ量測定部35は、今回のプレイ(可搬記憶媒体受入部31に可搬記憶媒体が受け入れられてから、可搬記憶媒体が抜き取られるまでの間にされたプレイ)のプレイ量を測定する。具体的にこのプレイ量は、プレイのために投入された金額の総額、プレイ回数、(図示しないタイマによって測定された)プレイ時間とすることができる。また、このプレイ量測定部35は、今回のプレイに関するプレイ量の情報をプレイ量情報生成部36に出力する。

【0032】

プレイ量情報生成部 36 は、読出部 32 から現在可搬記憶媒体に格納されているプレイ量の情報（いままでのプレイ量の情報）の入力を受け、また、プレイ量測定部 35 から今回のプレイ量の情報の入力を受けて、これらを加算して新たなプレイ量の情報を生成し、書込部 33 に出力する。これにより可搬記憶媒体に新たなプレイ量の情報が記録される。このプレイ量情報生成部 36 は、例えばユーザが可搬記憶媒体を抜き取るための操作を行ったとき、あるいはプレイ内容を格納するときに併せて、その処理を行うようにすればよい。

【0033】

次に、第 2 ゲーム装置 2 の各部について説明する。第 2 ゲーム装置 2 の制御部 21 は、本発明のゲーム処理手段を実現するもので、記憶部 22 に格納されているプログラムに従って動作し、所定のゲーム処理を実行する。この制御部 21 の具体的な処理の内容は後で説明する。記憶部 22 は、制御部 21 によって実行されるプログラムを格納している。また、この記憶部 22 は制御部 21 の処理のためのデータを記憶する、ワークメモリとしても動作する。

【0034】

操作部 23 は、ジョイスティックやボタン、ゲームコントローラ等であり、プレイヤの操作の内容を制御部 21 に出力する。表示部 24 は、ディスプレイや家庭用テレビ受像機等であり、制御部 21 から入力される指示に従ってゲーム画面を表示する。

【0035】

可搬記憶媒体ドライブ 25 は、可搬記憶媒体を受け入れて、制御部 21 から入力される指示に従って、可搬記憶媒体に格納された情報を読み出して制御部 21 に出力し、また、制御部 21 から入力される情報を可搬記憶媒体に格納する。この可搬記憶媒体ドライブ 25 が、本発明における第 2 ゲーム装置の媒体受入手段を実現する。

【0036】

ここで制御部 21 の処理の内容について説明する。制御部 21 は、プレイヤからプレイ開始の指示を受けるとゲーム処理を開始する。このゲーム処理では、制御部 21 は、可搬記憶媒体ドライブ 25 に対して可搬記憶媒体に格納されたプレ

イ内容の情報を読み出すように指示し、可搬記憶媒体ドライブ25が可搬記憶媒体から読み出したプレイ内容の情報が入力されると、これに基づいてゲームの処理が行われる。やがてプレイヤからゲーム終了の指示があるか、あるいはゲームオーバとなると、制御部21は、そのプレイ内容を可搬記憶媒体に書き込むよう、可搬記憶媒体ドライブ25に指示する。

【0037】

本実施の形態において特徴的なことは、この制御部21が、可搬記憶媒体からプレイ内容だけでなく、プレイ量に関する情報を読み出すよう可搬記憶媒体ドライブ25に対して指示し、読み出されたプレイ量に関する情報を用いてゲーム処理の内容を変更することである。

【0038】

ゲーム処理の内容を変更する一例は、プレイ量が予め定められたしきい値に達するごとに、制御部21がゲーム上で特殊イベントを発生させるといったものである。ここで特殊イベントは、例えばゲーム内容が、仮想的なペットをしつけないがら飼育するといったゲームの場合、通常は現れない種類のペットが選択肢に現れたり、通常現れないゲームアイテムが出現したりといったものがある。また、ゲーム処理の内容を変更する別の例としては、ゲーム上の難易度を変更する等の例も考えられる。

【0039】

本実施の形態の第2ゲーム装置2は、上記構成を有し、その内容を機能ブロック図によって表せば、図3に示すようなものとなる。すなわち、第2ゲーム装置2は、可搬記憶媒体受入部41と、読出部42と、ゲーム処理部43と、書込部44を含んで構成される。可搬記憶媒体受入部41と、読出部42と書込部44とは、可搬記憶媒体ドライブ25によって実現される。また、ゲーム処理部43は、制御部21によって基本的に実現される。

【0040】

可搬記憶媒体受入部41は、可搬記憶媒体を受け入れる。読出部42は、可搬記憶媒体受入部41によって受け入れられた可搬記憶媒体からプレイ内容とプレイ量との情報を読み出してゲーム処理部43に出力する。ゲーム処理部43は、

予め定められたプログラムに従ってゲーム処理を実行しており、上述したように、読出部 42 から入力されるプレイ量の情報を利用してそのゲーム処理の内容を変更する。書込部 44 は、ゲーム処理部 43 からプレイ内容の情報の入力を受けて、これを可搬記憶媒体受入部 41 で受け入れた可搬記憶媒体に書き込む。

【0041】

本実施の形態によると、第 1 ゲーム装置 1 においてプレイにかけた料金や時間、プレイ回数等のプレイ量に応じて、第 2 ゲーム装置 2 におけるゲーム処理の内容が変更され、例えば特殊イベントが発生する。これにより、第 1 ゲーム装置 1 におけるプレイ量に関するインセンティブがプレイヤに与えられる。

【0042】

また、本発明は、ここまでに示した実施形態に限られるものではない。例えば、ここまでの説明では、第 2 ゲーム装置でのゲーム処理内容に影響を与える本発明のゲームパラメータは、プレイ量そのものであるとして説明したが、ゲームパラメータは、特殊ゲームイベントの発生の可否や、特殊ゲームイベントが発生する際に利用されるデータのいずれか一方、あるいは両方であってもよい。

【0043】

つまり、例えばゲーム内容が、仮想的なペットをしつけながら飼育するといったゲームの場合、通常は現れない種類のペットを選択肢に加えるか否か、又は通常現れないゲームアイテムを出現させるか否かの情報や、これら通常現れない種類のペットやゲームアイテムのデータそのもの（画像データや各種パラメータ）の情報であってもよい。

【0044】

さらにこの場合に、第 1 ゲーム装置 1 において、ゲーム量が予め定められたしきい値を越えた場合等、所定の特殊イベント発生条件を満足した場合にも、乱数によって、実際に特殊ゲームイベントを発生させるか否かを決定してもよい。これによれば、ゲーム量が所定の条件を満足したとしても必ずしも特殊イベントが発生するか否かがわからないので、ゲーム性が向上する。

【0045】

この処理はまた、第 1 ゲーム装置 1 ではなく、第 2 ゲーム装置 2 側で、特殊イ

イベントを発生させるためのゲームパラメータが入力されたときに、これに基づいて実際に特殊イベントを発生させるか否かを乱数によって決定するようにして行ってもよい。これによっても同様の結果となり、ゲーム性が向上する。

【0046】

さらに、一度発生した特殊イベントが再度発生しないように、第2ゲーム装置2が、発生させた特殊イベントを特定する情報と、その回数又は当該特殊イベントを発生させたか否かの情報とを関連づけて、発生記録情報として可搬記憶媒体に書き込むこととしてもよい。そして、特殊イベントを発生させることとなったときに、この発生記録情報を参照して、発生させようとする特殊イベントがすでに予め定めた限界の回数だけ発生している場合に、特殊イベントの発生を中止する。これによると、特殊イベントの発生回数が抑制されるので、ゲーム性が向上する。

【0047】

また、ここまでの説明では、第1のゲーム装置1が、プレイヤが複数回連続してプレイする場合を考慮して、「今回のプレイ量」を演算していたが、プレイごとに、そのプレイでのプレイ量を加算して書き込みを行うようにしてもよい。

【0048】

【発明の効果】

本発明によれば、プレイ量のインセンティブを昂揚できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態に係るゲームシステムの構成ブロック図である。

【図2】 本発明の実施の形態に係る第1のゲーム装置の機能ブロック図である。

【図3】 本発明の実施の形態に係る第2のゲーム装置の機能ブロック図である。

【符号の説明】

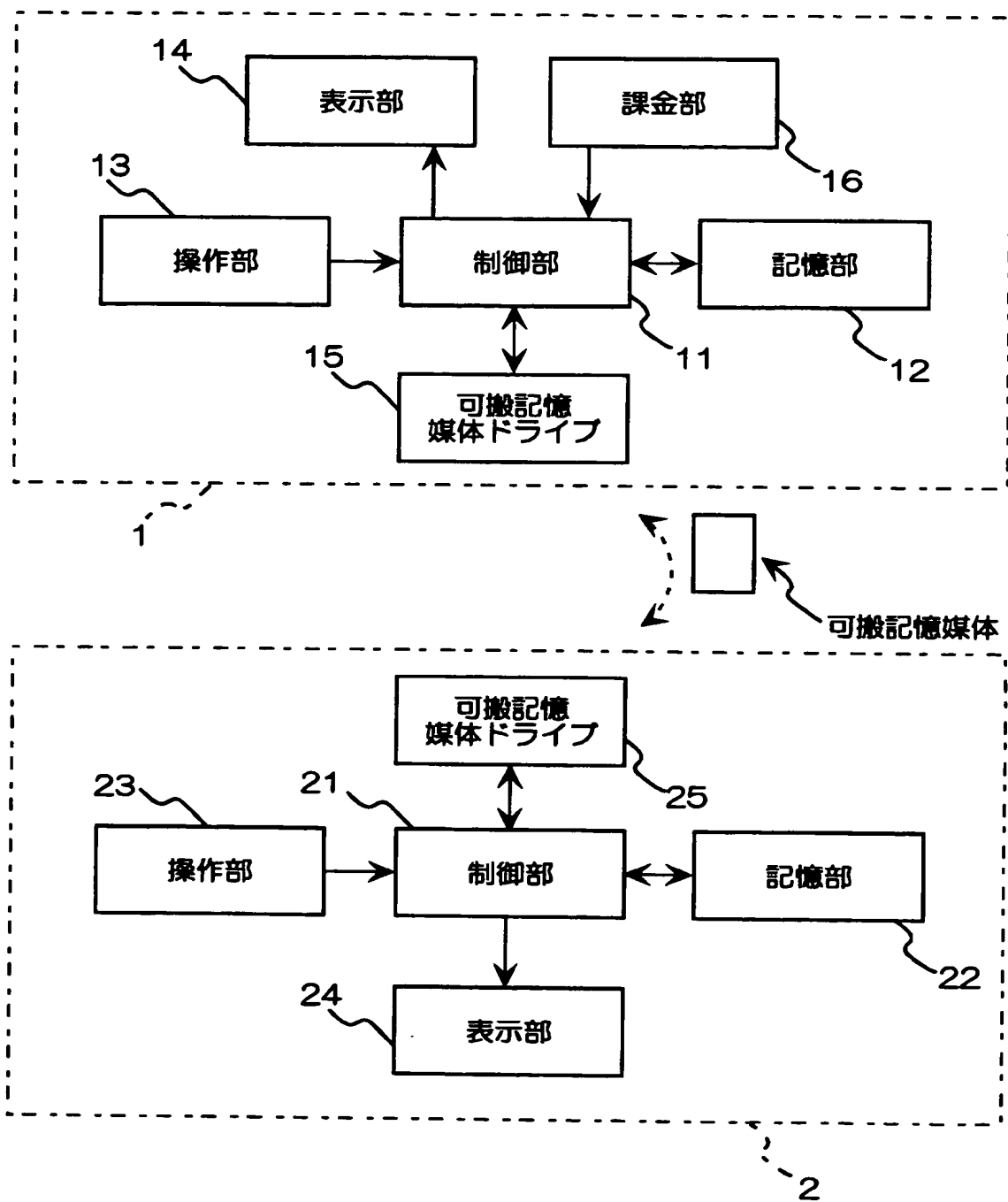
1 第1ゲーム装置、2 第2ゲーム装置、11, 21 制御部、12, 22 記憶部、13, 23 操作部、14, 24 表示部、15, 25 可搬記憶媒

体ドライブ、1 6 課金部、3 1, 4 1 可搬記憶媒体受入部、3 2, 4 2 読
出部、3 3, 4 4 書込部、3 4, 4 3 ゲーム処理部、3 5 プレイ量測定部
、3 6 プレイ量情報生成部。

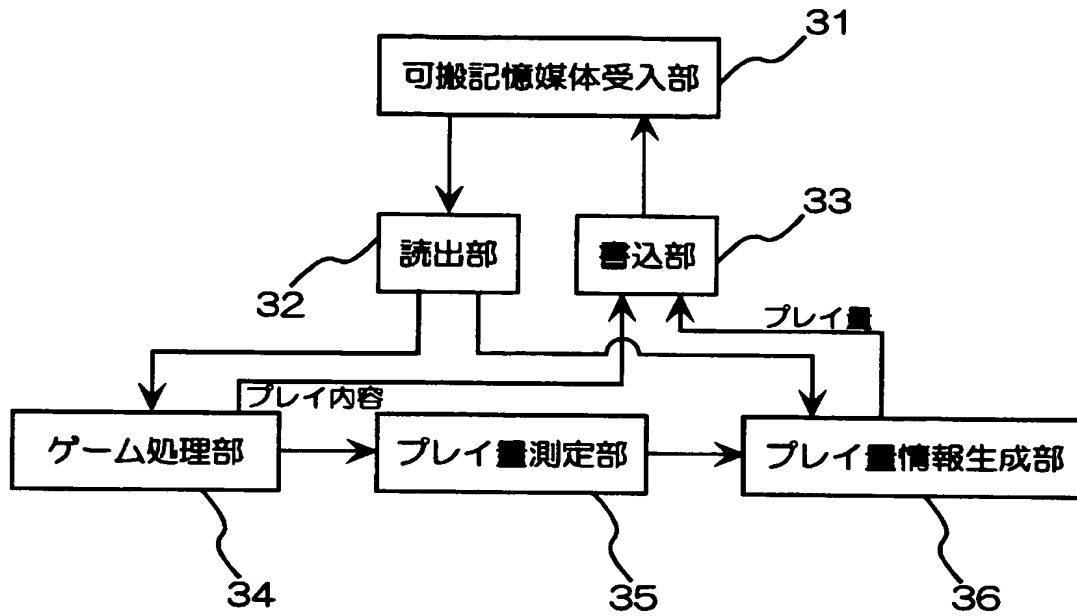
【書類名】

図面

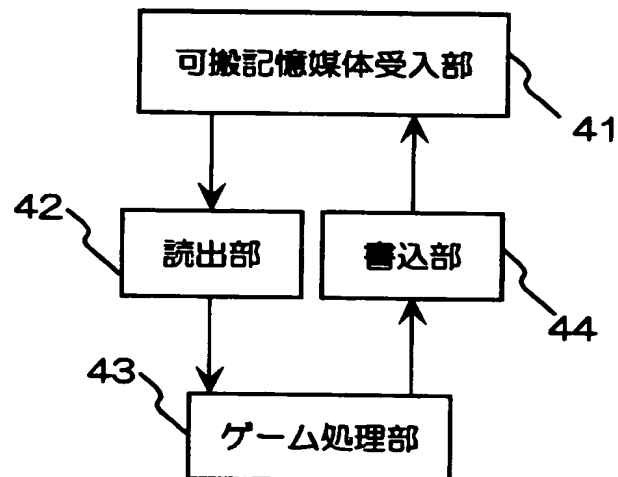
【図 1】



【図 2】



【図 3】



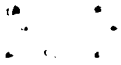
【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 プレイ量のインセンティブを直接的に昂揚できるゲームシステムを提供する。

【解決手段】 第1ゲーム装置1が、可搬記憶媒体を受け入れ、プレイヤのプレイ量に関する情報を生成し、当該プレイ量に関する情報に係るゲームパラメータを前記可搬記憶媒体に書き込み、第2ゲーム装置2が、可搬記憶媒体を受け入れ、受け入れた可搬記憶媒体に記憶されている、ゲームパラメータを読み出し、当該読み出したゲームパラメータに基づき、所定のゲーム処理を行うゲームシステムである。

【選択図】 図1



認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2 0 0 2 - 3 1 8 9 6 0
受付番号	5 0 2 0 1 6 5 3 8 4 0
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0 0 9 1
作成日	平成 1 4 年 1 1 月 1 日

< 認定情報・付加情報 >

【提出日】 平成14年10月31日

次頁無

特願 2 0 0 2 - 3 1 8 9 6 0

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[0 0 0 1 0 5 6 3 7]

1. 変更年月日

2 0 0 2 年 8 月 2 6 日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号

氏 名

コナミ株式会社

特願 2 0 0 2 - 3 1 8 9 6 0

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [5 9 8 1 7 2 9 6 3]

1. 変更年月日 2 0 0 0 年 8 月 7 日
[変更理由] 名称変更
住 所 東京都千代田区神田神保町 3 丁目 2 5 番地
氏 名 株式会社ケイシーイー東京
2. 変更年月日 2 0 0 1 年 8 月 6 日
[変更理由] 名称変更
住所変更
住 所 東京都中央区晴海一丁目 8 番 1 0 号
氏 名 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント東京